

Konami®

HOW TO PLAY

MSX

RC 733

Konami®


© Konami 1985
HYPER SPORTS 3
TM

HYPER SPORTS 3

1. HOW TO PLAY

(1) This game may be played alone or by two players simultaneously.

(2) You can control the action in one of three ways:

(a) with your computer keyboard, (b) with your computer joystick, or (c) with Konami's optional HYPERSHOT controller. The latter provides the fastest and most exciting action.

Note:

In the instructions that follow, "push the RUN button" means to (a) push one of the cursor keys (the arrow keys on your computer keyboard), (b) move the joystick lever in any direction, or (c) push the RUN button on the Konami HYPERSHOT. Similarly, an instruction to "push the JUMP button" means either to push the space bar on your computer keyboard or to push the JUMP button on the joystick or HYPERSHOT.

(3) To begin the game, first select the number of players. Toggle the hand indicator back and forth from "1 Player" to "2 Players" using the RUN button.

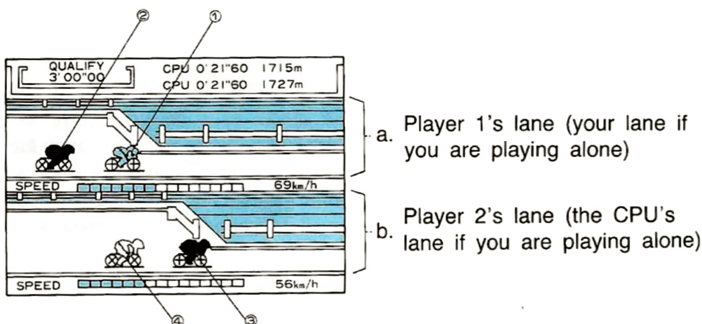
(4) When the indicator is pointing to the proper choice, make your selection and start the game by pushing the JUMP button.

(5) Each of the four events in this competition has its own qualifying time and score. If you qualify in one event, you can then continue on to the next one.

• CYCLING

(1) This is a 2,000-meter speed race. Play alone, against your computer's CPU, or compete against another person.

(2) When the gun goes off, start hitting the RUN button as fast as you can to build up speed. Keep an eye out for the **arrow indicators** and use the JUMP button to change lanes in time to avoid obstacles.



① Player 1 (in blue)
② The shadow of player 2 (the shadow of the CPU if you are playing alone)
③ The shadow of player 1
④ Player 2 (in red)

• TRIPLE JUMP (hop, step, and jump)

(1) Build up speed by tapping the RUN button as fast as you can.

(2) Get your timing right and press the JUMP button three times, once each for HOP, STEP, and JUMP. The takeoff angle of each jump will be determined by how long you hold down the JUMP button.

• CURLING

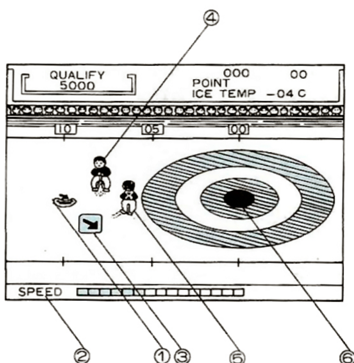
(1) This is a game of precision where you slide a smooth, heavy stone over an ice surface toward a target. Your two teammates run ahead of the stone, furiously sweeping the ice in its path to control its speed and direction so as to stop the stone in the very center of the target.

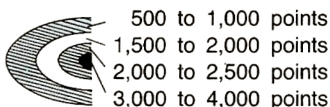
(2) First, select the temperature of the ice (in degrees centigrade) with the RUN button. The colder the ice, the faster the stone will slide.

(3) The player holding the stone will make his approach run automatically. Use the JUMP button to start sliding the stone. The direction of the slide will be determined by the length of time you hold down the JUMP button.

(4) Coordinate the sweeping action of your two teammates with the brooms to control the speed and direction of your stone. The sweeper facing you (the upper one) is controlled by tapping the JUMP button. The sweeper with his back to you (the lower one) is controlled with the RUN button.

(5) The stone will veer toward the path of least resistance – the area you have swept clean.





① Stone
② Speed of the sliding stone
③ Direction of slide
④ Sweeper controlled by JUMP button
⑤ Sweeper controlled by RUN button
⑥ Target values:

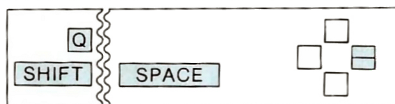
● POLE VAULT

(1) Tap the RUN button rapidly to build up speed on your approach run.
(2) When you get close to the planting box, gauge your timing right, hit the JUMP button to plant the pole properly and vault upwards. Keep the JUMP button **held down** as you go up.
(3) When you think you have reached the height of the crossbar, release the JUMP button so that you let go of the pole at just the right moment.

2. CONTROLLING THE ACTION

Using your computer keyboard

	Player 1	Player 2
RUN Function	Cursor keys (arrow keys)	Shift key SHIFT
JUMP Function	Space bar SPACE	"Q" key Q



3. Cautions

- This game cartridge is designed for use with all MSX personal computers.
- Be sure that your computer is turned off when inserting and removing the cartridge.
- This cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be irreparably damaged if any attempt is made to open or disassemble the cartridge.
- This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. Copying of any portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material, by any means, whatsoever is strictly prohibited without specific permission from the manufacturer.

HYPER SPORTS 3

1. COMMENT JOUER

(1) Ce jeu peut être joué seul ou à deux joueurs simultanément.

(2) On dispose de trois moyens de contrôle des mouvements des personnages:
(a) par le clavier de l'ordinateur, (b) par le palonnier de l'ordinateur, ou (c) par la commande HYPERSHOT optionnelle de Konami. Cette dernière permet au joueur de contrôler les personnages avec plus de dextérité et plus de rapidité.
Remarque:
Dans les instructions qui suivent, "appuyer sur la touche RUN (course)" signifie, selon le mode de contrôle employé, (a) appuyer sur une touche curseur du clavier de l'ordinateur (touches marquées d'une flèche), (b) déplacer le palonnier dans n'importe quelle direction, (c) appuyer sur la touche RUN (course) de la commande HYPERSHOT de Konami. L'expression "appuyer sur la touche JUMP (saut)" signifie (a) appuyer sur la barre d'espacement du clavier de l'ordinateur ou (b) appuyer sur la touche JUMP (saut) du palonnier ou de l'HYPERSHOT.

(3) Avant de commencer le jeu proprement dit, sélectionner le nombre de joueurs. Déplacer la flèche sur "1 Player" (1 joueur) ou sur "2 Players" (2 joueurs) au moyen de la touche RUN.

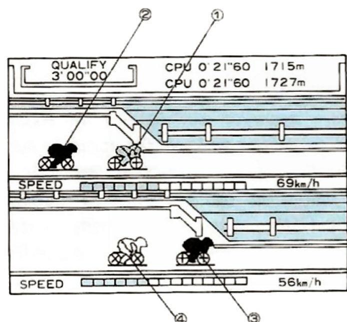
(4) Lorsque la flèche indique le nombre de joueurs désiré, appuyer sur la touche JUMP pour faire sa sélection et commencer le jeu.

(5) Les temps et points sont comptabilisés séparément pour chaque discipline sportive. On ne pourra passer d'une discipline à l'autre qu'après s'être qualifié dans la première.

• COURSE CYCLISTE

(1) Cette épreuve est une course de vitesse de 2000 mètres. Le joueur aura pour adversaire l'ordinateur ou l'autre personne jouant avec lui.

(2) Dès que le coup du départ est tiré, frapper le plus rapidement possible par pressions répétitives la touche RUN afin d'acquérir de la vitesse. Bien surveiller les flèches indicatrices et employer la touche JUMP pour changer de piste lorsque des obstacles obstruent la piste utilisée.



a. Piste du joueur no. 1 (piste du joueur s'il est seul contre l'ordinateur)

b. Piste du joueur no. 2 (piste utilisée par l'unité centrale de l'ordinateur si le joueur est seul)

① Joueur no. 1 (en bleu)
② Ombre du joueur no. 2 (ombre de l'unité centrale de l'ordinateur si le joueur est seul)
③ Ombre du joueur no.2
④ Joueur no. 2 (en rouge)

• TRIPLE SAUT (HOP, STEP, JUMP)

(1) Frapper le plus rapidement possible par pressions répétitives la touche RUN, afin d'acquérir de la vitesse.

(2) Appuyer au bon moment trois fois sur la touche JUMP pour faire réaliser un triple saut au personnage du jeu. La trajectoire faite par chaque saut dépendra du temps pendant lequel la touche JUMP reste enfoncée pour le saut en question.

• GLISSADE

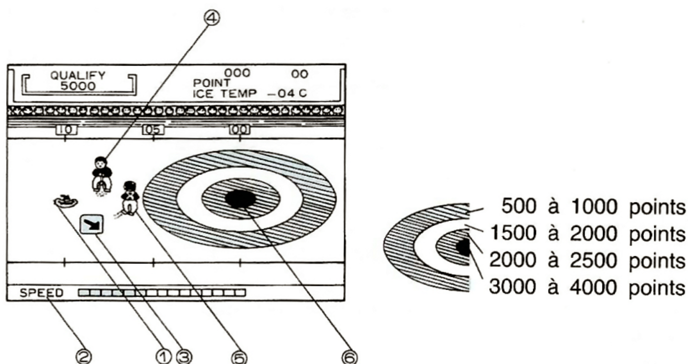
(1) C'est un jeu de précision qui consiste à faire rouler une pierre lisse et lourde sur une surface verglacée et vers une cible. Deux équipiers courrent au devant de la pierre pour lui tracer un chemin en balayant la glace et pour l'amener au centre de la cible.

(2) D'abord sélectionner la température de la glace (en degrés centigrades) au moyen de la touche RUN. Plus froide sera la glace, plus rapidement glissera la pierre.

(3) L'approche du joueur vers la pierre se fait automatiquement. Commencer à faire glisser la pierre au moyen de la touche JUMP. La direction prise par la pierre dépend du temps pendant lequel la touche JUMP reste enfoncée.

(4) Pour contrôler la vitesse et la direction de glissement de la pierre, agir sur les mouvements de balayage de ses deux équipiers. Le balayeur faisant face au joueur (balayeur supérieur) se contrôle au moyen de la touche JUMP. Le balayeur tournant le dos au joueur (le balayeur inférieur) se contrôle au moyen de la touche RUN.

(5) La pierre glissera vers la direction de moindre résistance, c'est-à-dire l'endroit balayé.



① Pierre
② Vitesse de glissement
③ Direction de glissement
④ Balayeur contrôlé par la touche JUMP
⑤ Balayeur contrôlé par la touche RUN
⑥ Points (en fonction de l'endroit de la cible touché):

• SAUT A LA PERCHE

(1) Frapper rapidement par pressions répétitives la touche RUN, afin d'acquérir de la vitesse.

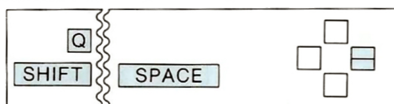
(2) Lorsque le personnage approche de l'endroit où planter sa perche, appuyer au bon moment sur la touche JUMP afin qu'il plante sa perche. Maintenir la touche JUMP enfoncée pendant toute la durée d'ascension du personnage vers la barre. Lorsqu'on pense que le personnage a atteint la hauteur de la barre, relâcher la touche JUMP afin qu'il lâche sa perche et passe de l'autre côté de la barre.

(3)

2. CONTROLE DE L'ACTION

Utilisation du clavier de l'ordinateur

	Joueur no. 1	Joueur no. 2
Fonction RUN (course)	Touches curseurs (touches fléchées)	Touche majuscule SHIFT
Fonction JUMP (saut)	Barre d'espacement SPACE	Touche "Q" Q



3. Précautions

- Cette cartouche de jeu est compatible avec les ordinateurs personnels répondant à la norme MSX.
- Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.
- Cette cartouche est dotée de mécanismes de très haute précision. Ne pas l'ouvrir ni la démonter, au risque de l'endommager irrémédiablement.
- Ce produit est une création originale de Konami Industry Co, Ltd. Toute copie d'une portion de ce produit, y compris les éléments graphiques et sonores, la programmation ou les matériaux imprimés, sans le consentement exprès du producteur est strictement interdite.

HYPER SPORTS 3

1. UND SO WIRD GESPIELT

(1) Das Spiel kann allein oder von zwei Personen gleichzeitig gespielt werden.

(2) Das Spielgeschehen kann auf drei verschiedene Arten beeinflußt werden:

(a) Mit der Tastatur des Komputers, (b) mit Ihrem Joystick, oder (c) mit Hilfe von Konamis HYPERSHOT Steuerung, die als Sonderzubehör erhältlich ist. HYPERSHOT ermöglicht ein besonders schnelles und äußerst spannendes Spiel.

HINWEIS:

Wenn in der nachfolgenden Spielanleitung vom "Drücken des RUN-Knopfes" die Rede sein wird, so bedeutet das für (a): Drücken Sie eine beliebige Kursortaste (Pfeiltaste der Komputertastatur); für (b): Bewegen Sie den Hebel des Joysticks in irgendeine Richtung; und für (c): Drücken Sie den RUN-Knopf auf der Konami HYPERSHOT Steuerung. Desgleichen bedeutet die Anweisung "Drücken Sie den JUMP-Knopf" entsprechend der Spielweise, daß Sie die Leertaste der Komputertastatur drücken müssen, oder aber den JUMP-Knopf des Joysticks b.z.w. der HYPERSHOT Steuerung.

(3) Um das Spiel zu beginnen, wählen Sie zunächst die Anzahl der Spieler. Die Anzeigehand kann durch Drücken des RUN-Knopfes von "1 Spieler" auf "2 Spieler" hin und her bewegt werden.

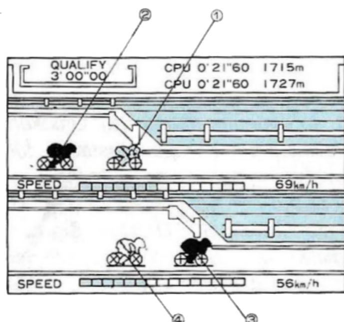
(4) Wenn der Anzeiger auf die Spielerzahl Ihrer Wahl zeigt, können Sie das Spiel durch Drücken des JUMP-Knopfes starten.

(5) Jede der vier Wettkampfarten hat ihre eigene Zeit-und Punktewertung. Wenn Sie sich in einer Sportart qualifizieren, können Sie in der Nächsten weiterkämpfen.

• RADRENNEN

(1) Hier nehmen Sie an einem 2.000 Meter Radrennen teil. Sie können allein spielen gegen die CPU (Zentraleinheit) Ihres Komputers, oder sich mit einer zweiten Person messen.

(2) Wenn der Startschuß fällt, betätigen Sie in schneller Folge den RUN-Knopf, um mit Ihrem Rad zu beschleunigen. Achten Sie auf die Anzeigepfeile, und wechseln Sie mit Hilfe des JUMP-Knopfes zur rechten Zeit die Bahn, um auf diese Weise Hindernissen auszuweichen.



a. Die Bahn von Spieler 1 (Ihre Bahn, wenn Sie allein gegen den Komputer spielen)

b. Die Bahn von Spieler 2 (die Bahn der Zentraleinheit des Komputers (CPU) wenn Sie allein spielen)

① Spieler 1 (in blau)
② Der Schatten von Spieler 2 (der Schatten der CPU, wenn Sie allein spielen)
③ Der Schatten von Spieler 1
④ Spieler 2 (in rot)

• DREISPRUNG

(1) Bauen Sie durch Tippen des RUN-Knopfes in rascher Folge Geschwindigkeit auf.

(2) Achten Sie auf richtiges Timing und drücken Sie den JUMP-Knopf drei Mal, für jede der drei Sprungphasen ein Mal. Der Absprungwinkel eines jeden Sprunges hängt davon ab, wie lange Sie jeweils den JUMP-Knopf gedrückt halten.

• CURLING (Eisschießen)

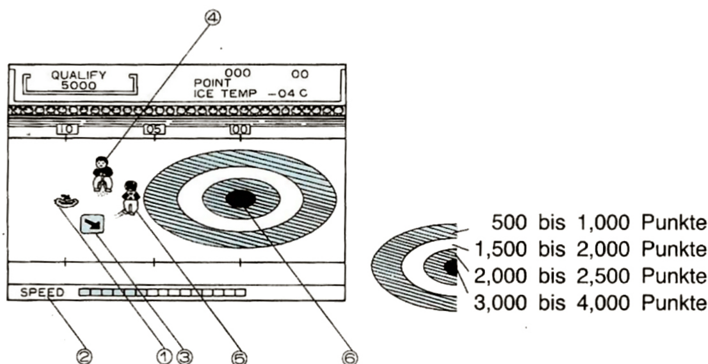
(1) Bei diesem Spiel geht es um Präzision. Ein glatter, schwerer Stein (das sogenannte Curlingstein) gleitet über die Eisfläche auf einen Zielpunkt zu. Ihre beiden Manschaftskameraden laufen dem Stein voraus und polieren die Eisfläche vor dem Stein wie wild, um dadurch Geschwindigkeit und Richtung des Curlingsteins zu beeinflussen und den Stein im Ziel zu stoppen.

(2) Zunächst müssen Sie die Temperatur des Eises (in Grad Celsius) festlegen. Dies geschieht mit dem RUN-Knopf. Je kälter das Eis, desto schneller gleitet der Stein.

(3) Der Spieler, der das Curlingstein in der Hand hat, nimmt automatisch Anlauf. Mit Hilfe des JUMP-Knopfes setzen Sie das Curlingstein dann auf die Eisfläche auf. Die Richtung, in die der Stein gleitet, hängt davon ab, wie lange Sie den JUMP-Knopf gedrückt halten.

(4) Koordinieren Sie das Wischen Ihrer beiden Manschaftskameraden mit Ihren Eisfegern, um dadurch Geschwindigkeit und Richtung des Steins zu kontrollieren. Der Feger, der Ihnen zugekehrt steht (der Obere also) wird mit dem JUMP-Knopf gesteuert. Der Feger, der mit dem Rücken zu Ihnen steht (der Untere der Beiden) wird mit dem RUN-Knopf gesteuert.

(5) Das Curlingstein schwenkt auf den Weg des geringsten Widerstandes ein, d.h. auf die von Ihnen gefegte Bahn.



① Das Curlingstein
② Geschwindigkeit des gleitenden Steines
③ Gleitrichtung
④ Der Manschaftskamerad (Feger), der durch den JUMP-Knopf gesteuert wird
⑤ Der Manschaftskamerad (Feger), der durch den RUN-Knopf gesteuert wird
⑥ Zielscheibenwertung:

• STABHOCHSPRUNG

(1) Tippen Sie in rascher Folge auf den RUN-Knopf, um Anlauf zu nehmen.

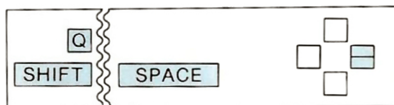
(2) Kurz vor dem Aufsetzen, müssen Sie auf richtiges Timing achten. Drücken Sie dann den JUMP-Knopf, um den Stab richtig aufzusetzen und sich nach oben abzudrücken. Halten Sie den JUMP-Knopf gedrückt, solange Sie sich nach oben abdrücken.

(3) Wenn Sie glauben, auf Höhe der Latte zu sein, lassen Sie den JUMP-Knopf los, sodaß Sie den Stab genau im richtigen Moment loslassen.

2. WIE WIRD GESPIELT?

Mit der Tastatur Ihres Komputers

	Spieler 1	Spieler 2
RUN-Funktion	Kursortasten (Pfeiltasten) ⊟	Wechseltaste (Shift) SHIFT
JUMP-Funktion	Leertaste SPACE	"Q"-Taste Q



3. Achtung

- Diese Spielkassette kann in allen MSX Kleinkomputern eingesetzt werden.
- Achtung: Der Komputer muß abgeschaltet sein, wenn Sie die Kassette einführen oder herausnehmen.
- Die Kassette ist mit hoher Präzision gefertigt worden. Sie machen die Kassette kaputt, wenn Sie versuchen sollten, sie zu öffnen oder gar auseinander zu nehmen.
- Dieses Produkt ist von der Firma Konami Industry Co., Ltd. rechtlich geschützt. Die Nachahmung dieses Produktes ist ohne ausdrückliche Genehmigung der Firma strafbar. Unter diesen Schutz fallen alle Teile des Produktes einschließlich der grafischen Darstellungen, der Komputerprogramme, des Tones und des gedruckten Materials.

HYPER SPORTS 3

1. FORMA DE JUGAR

(1) Este juego está diseñado para un solo jugador o para que jueguen dos personas simultáneamente.

(2) Se puede controlar la acción de una de estas tres maneras: (a) Con el teclado de su ordenador, (b) con la palanca de mando de su ordenador, o (c) con el controlador opcional HYPERSHOT de Konami. Este último proporciona la acción más rápida y excitante.

Nota:

En las instrucciones que siguen, "Apriete el botón RUN /acción/" significa (a) presionar una de las teclas del cursor (las teclas de flecha del teclado de su ordenador), (b) mover la palanca de mando en cualquier dirección, o (c) presionar el botón RUN del Hypershot de Konami. De manera semejante, si se manda "Apriete el botón de JUMP /salto/", significa que hay que presionar la barra spaciadora del teclado de su ordenador o el botón JUMP en la palanca de mando, o del HYPERSHOT.

(3) Para comenzar el juego, primero hay que elegir el número de participantes. Hacer pasar el indicador manual hacia delante o hacia atrás de "1 jugador" a "2 jugadores" usando el botón RUN.

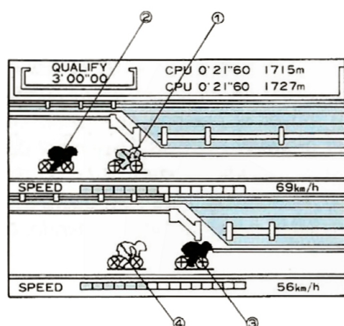
(4) Cuando el indicador señale la opción debida, escoja y comience el juego apretando el botón JUMP.

(5) Cada uno de los cuatro eventos en esta competición tiene su tiempo y puntuación determinados. Si Vd. sale calificado en un evento, podrá continuar al siguiente.

• CICLISMO

(1) Consiste en una carrera de velocidad de 2.000 metros. Juegue solo contra la unidad central (CPU) de su ordenador, o compita con otra persona.

(2) Cuando suene la pistola de inicio, comience a pulsar el botón RUN tan rápidamente como pueda, para acelerar la velocidad. Tenga un ojo atento a los **indicadores de flecha** y use el botón JUMP para cambiar la pista a tiempo, evitando así los obstáculos.



a. Pista del corredor primero (la suya si Vd. corre solo).

b. Pista del segundo corredor (la de la CPU si corre solo).

① Corredor primero (en azul)
② La sombra del corredor segundo (la sombra de la unidad central (CPU) si corre solo)
③ La sombra del corredor primero
④ Corredor segundo (en rojo)

• TRIPLE SALTO (¡Avance, pise y salte!: hop, step, and jump)

(1) Aumente la velociadad apretando el botón JUMP lo más rápidamente que pueda.

(2) Cuente bien sus pasos y apriete el botón JUMP tres veces, una para HOP, otra STEP y otra pra JUMP. El ángulo de arranque para cada salto se determinará según el tiempo que mantenga apretado el botón JUMP.

• CURLING (DESLIZAMIENTO)

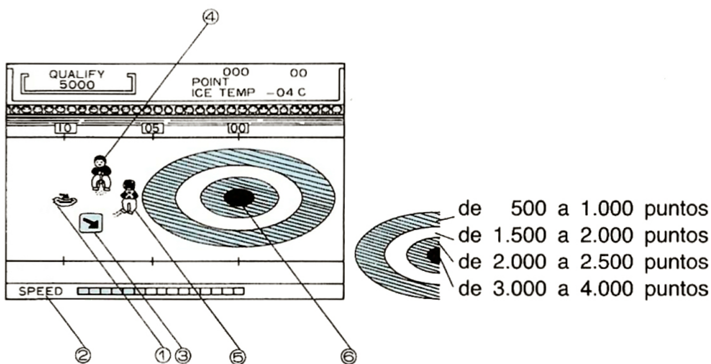
(1) Este es un juego de precisión en el que Vd. hace deslizar una piedra suave y pesada hacia el blanco, sobre una superficie de hielo. Sus dos compañeros de equipo corren delante de la piedra, barriendo furiosamente el hielo del trayecto para controlar la velocidad y la dirección de la misma, para que se pare en el centro del blanco.

(2) Primero elija la temperatura del hielo (en grados centígrados) con el botón RUN. Cuanto más frío sea el hielo, más rápida se deslizará la piedra.

(3) El jugador que tiene la piedra hará que ésta se aproxime al blanco deslizandose de forma automática. Use el botón JUMP para que la piedra comience a resbalar. La dirección de deslizamiento se determina por el tiempo que mantenga apretado el botón JUMP.

(4) Haga coordinar la acción de barrido de sus dos compañeros por medio de las escobas, para controlar la velocidad y la dirección de su piedra. El barredor que se le encara (de arriba) se controla pulsando el botón JUMP. El barredor que le da la espalda (de abajo) se controla por medio del botón RUN.

(5) La piedra se ladeará hacia la pista de menor resistencia – el area que se haya dejado más limpia.



① Piedra
② Velocidad de la piedra deslizante
③ Dirección del deslizamiento
④ Barredor controlado por el botón JUMP
⑤ Barredor controlado por el botón RUN
⑥ Puntuaciones del blanco:

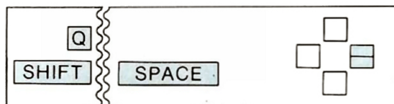
• SALTO A LA PERTIGA

(1) Accione rápidamente el botón RUN para aumentar la velocidad durante la corrida de acercamiento.
(2) Cuando se aproxime a la caja de inserción de la pértiga, mida cuidadosamente el tiempo, apriete el botón JUMP para insertar debidamente la pértiga, y salte hacia arriba. Mantenga el botón JUMP **presionado hacia abajo** mientras asciende.
(3) Cuando crea que ha alcanzado la altura de la vara horizontal, suelte el botón JUMP para así dejar la pértiga en el momento preciso.

2. CONTROLAR LA ACCION

Usando el teclado de su ordenador

	Jugador primero	Jugador segundo
Función de RUN	Teclas cursoras (teclas de flecha)	Tecla de cambio SHIFT
Función de JUMP	Barra espaciadora SPACE	Tecla "Q" Q



3. Precauciones

- Este cartucho está diseñado para ser utilizado con todos los ordenadores personales MSX.
- Asegúrese de desconectar la alimentación de su ordenador cuando meta y saque este cartucho.
- Este cartucho está fabricado con normas de la más alta precisión y quedará inutilizable si se intenta abrirlo o desmontarlo.
- Este producto es una creación exclusiva de Konami Industry Co., Ltd. Ninguna parte de este producto, incluyendo gráficos, sonido, programación para ordenador o materiales impresos podrá ser copiada sin haberse obtenido antes permiso específico para ello del fabricante.

HYPER SPORTS 3

1. SVILUPPO DEL GIOCO

(1) In questo gioco potete giocare da soli o simultaneamente con un altro giocatore.

(2) Potete controllare l'azione in uno dei tre modi seguenti:
(a) con la tastiera del vostro computer, (b) con il joystick del vostro computer o (c) con la tastiera comandi HYPERSHOT di Konami in opzione. Quest'ultima vi fornisce l'azione più veloce ed eccitante.
Nota:
Nelle istruzioni che seguono, "premete il tasto RUN (corsa)" significa (a) premere uno dei tasti (i tasti con la freccia sulla tastiera del vostro computer), (b) spostare la leva del joystick in qualsiasi direzione o (c) premere il tasto RUN sulla tastiera comandi HYPERSHOT di Konami. Allo stesso modo, l'istruzione "premete il tasto JUMP (salto)" significa sia premere la barra spaziatrice sulla tastiera del vostro computer o premere il tasto JUMP sul joystick o sulla tastiera comandi HYPER-SHOT.

(3) Per cominciare il gioco, selezionate innanzitutto il numero dei giocatori. Usando il tasto RUN fate spostare il contrassegno su "1 PLAYER" (1 giocatore) o "2 PLAYERS" (2 giocatori).

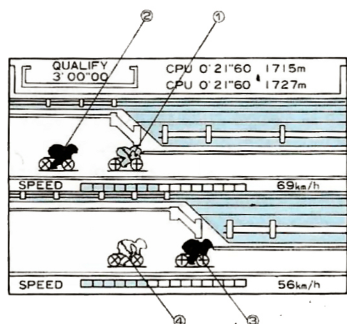
(4) Quando il contrassegno indica la vostra scelta, date il via al gioco premendo il tasto JUMP.

(5) Ciascuno dei quattro eventi sportivi del gioco ha il proprio tempo di qualifica ed il proprio punteggio. Se vi qualificate in una gara, potete continuare con quella seguente.

• CORSA CICLISTICA

(1) Si tratta di una gara di velocità sui 2.000 metri. Giocate da soli contro il CPU del vostro computer o gareggiate contro un'altra persona.

(2) Allo sparo del via, cominciate a premere quanto più velocemente possibile il tasto RUN per prendere velocità. Tenete d'occhio le **frecce indicatrici** e usate il tasto JUMP per cambiare il percorso in modo da evitare per tempo gli ostacoli.



a. Percorso del giocatore 1 (il vostro percorso, se state giocando da soli)

b. Percorso del giocatore 2 (il percorso del CPU, se state giocando da soli)

① Giocatore 1 (in blu)
② L'ombra del giocatore 2 (se state giocando da soli, sarà l'ombra del CPU)
③ L'ombra del giocatore 1
④ Giocatore 2 (in rosso)

• SALTO TRIPLO (rincorsa, battuta, salto)

(1) Accumulate velocità premendo ripetutamente e quanto più velocemente potete il tasto RUN.

(2) Calcolate correttamente il vostro tempo e premete tre volte il tasto JUMP, una volta per la rincorsa, una volta per la battuta ed una volta per il salto. L'angolo di elevazione di ciascun salto sarà determinato dalla durata del tempo che mantenete premuto il tasto JUMP.

• CURLING (bocce sul ghiaccio)

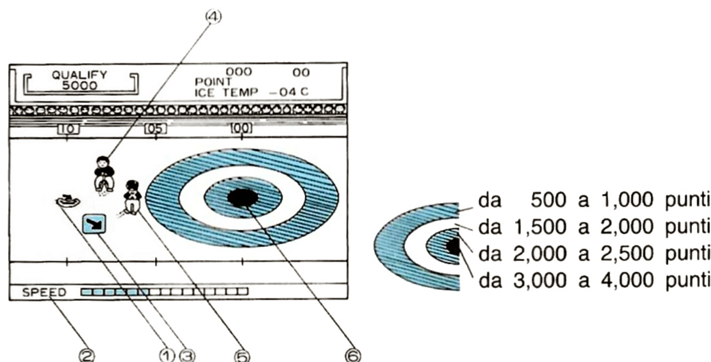
(1) Questo è un gioco di precisione in cui fate scivolare una pietra liscia e pesante sulla superficie del ghiaccio verso un bersaglio. I vostri due compagni di squadra corrono davanti alla pietra, spazzando via furiosamente pezzi di ghiaccio dal suo cammino per controllare la sua velocità e la sua direzione in modo che la pietra si blocchi proprio nel centro del bersaglio.

(2) Innanzitutto sceglïete la temperatura del ghiaccio (in gradi centigradi) utilizzando il tasto RUN. Quanto più freddo è il ghiaccio e tanto più in fretta la pietra scivolerà.

(3) Il giocatore che detiene la pietra, comincerà la sua corsa automaticamente. Usate il tasto JUMP per dare il via allo scivolamento della pietra. La direzione della corsa sarà determinata dalla durata del tempo che terrete premuto il tasto JUMP.

(4) Coordinate l'azione delle scope dei vostri due compagni di squadra per controllare la direzione e la velocità della vostra pietra. Il giocatore con la scopa rivolto verso di voi (quello in alto) sarà controllato premendo il tasto JUMP. Il giocatore con la scopa che vi rivolge la schiena (quello in basso) verrà controllato premendo il tasto RUN.

(5) La pietra virerà nella direzione del percorso con minore resistenza – la zona che avete ripulito con le scope.



① Pietra
② Velocità di scivolamento della pietra
③ Direzione della scivolata
④ Giocatore con la scopa controllato dal tasto JUMP.
⑤ Giocatore con la scopa controllato dal tasto RUN.
⑥ Punteggi del bersaglio:

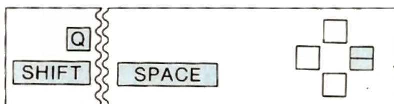
• SALTO CON L'ASTA

(1) Premete rapidamente il tasto RUN per accumulare velocità nella vostra corsa di approccio.
(2) Quando siete vicini alla pedana di battuta, calcolate bene il vostro tempo, premete il tasto JUMP per puntare correttamente l'asta e saltate verso l'alto. **Tenete premuto** il tasto JUMP per tutta la durata del salto verso l'alto.
(3) Quando ritenete di aver raggiunto l'altezza della traversa, rilasciate il tasto JUMP in modo da lasciar cadera l'asta proprio al momento esatto.

2. CONTROLLO DELL'AZIONE

Usate la tastiera del vostro computer.

	Giocatore 1	Giocatore 2
Funzione RUN	Tasti del cursore (Tasti con la freccia)	Tasto di spostamento SHIFT
Funzione JUMP	Barra spaziatrice SPACE	Tasto "Q" Q



3. ATTENZIONE

- Questa cartuccia di gioco è stata concepita per l'uso con i personal computer MSX.
- Prima di inserire la cartuccia, controllate che il computer sia spento.
- Questa cartuccia è stata fabbricata in osservanza delle più severe norme di precisione. Qualsiasi tentativo di aprirla o smontarla la danneggerebbe irreparabilmente.
- Questo prodotte è una creazione originale della Konami Industry Co., Ltd. La copia di qualsiasi parte di questo prodotto, incluse le figure, il suono, il programma del computer e il materiale stampato, con qualsiasi mezzo, è strettamente proibita senza l'autorizzazione esplicita del fabbricante.

RC 733

Konami®

PRINTED IN JAPAN